Talkshow: Digitale Kulturen

@Trainer:innen · Moderationsbriefing · 6.1

Ziel der Aufgabe ist es, dass die TN sich intensiv mit Positionen und Kontroversen zu verschiedenen Kulturen der Digitalität auseinandersetzen, um deren sozialen Einfluss analysieren und einordnen zu können.

Ablauf

Die TN sollen eine Diskussion oder Präsentation in Form einer Talkshow mit verschiedenen Positionen zu bestimmten digitalen Kulturen erstellen. Diese Aufgabe besteht aus 4 Teilen.

Im ersten Teil bilden die TN Gruppen von ca. 5 Personen. Danach ziehen sie pro Gruppe 1 Themenkärtchen mit 1 Diskussionsfrage und 2 Positionen. Jetzt müssen sie festlegen, wer sich innerhalb der Gruppe mit welcher Position auseinandersetzt und wer die Diskussion moderieren darf. Bei 5 Leuten pro Gruppe sollte eine Moderation ausreichen.

Im zweiten Teil recherchieren die TN Informationen zum Diskussionsthema mit ihrer jeweiligen Position im Hinterkopf. Die Moderator:innen verschaffen sich währenddessen einen groben Überblick über das Thema und denken sich außerdem eine Form der Diskussion oder Präsentation aus.

Dabei können sie bspw. eine Art Talkshow moderieren und die Vertreter:innen der jeweiligen Position interviewen. Alternativ leiten sie thematisch in eine geregelte Debatte mit Eröffnungsplädoyers und einem kurzen Schlagabtausch ein. Oder: Beide Positionen bekommen kurz Zeit, ihre jeweiligen Positionen vorzustellen und ihnen werden dann kritische Fragen gestellt.

Welche Form es wird, sollte schlussendlich nicht von großer Relevanz sein, die kritische Beleuchtung des Themas ist inhaltlich wichtiger.

Im dritten Teil werden die jeweiligen Diskussionen und Präsentationen vorgetragen. Während eine Gruppe die Bühne hat, können die anderen TN zum Ausdruck geben, ob sie ein Statement oder eine Position besonders überzeugend fanden bzw. ihre aktuelle Tendenz zu einer Position abgeben. Das kann bspw. mithilfe des Tools *Poll For All* geschehen. Das Stimmungsbild kann dabei außerhalb der Sicht der präsentierenden Gruppe live gezeigt werden und niemand muss sich hierfür einen Account erstellen.

Im vierten Teil werden die Ergebnisse der Debatten ausgewertet und übrig gebliebene Fragen besprochen bzw. an die Gruppen gestellt. Bei Bedarf und Zeit kann das jeweilige Diskussionsthema noch kurz im Plenum besprochen werden.



digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich Digitalität und Gesellschaft

Kompetenz Kulturen der Digitalität

Stufe Vertiefung

Form **Hybrid**

Methode Gruppenarbeit, Talkshow

Ausstattung Bildungsmaterialien

Dauer 90+ Minuten



Hier geht es zur zentralen Downloadseite der Materialien: »<u>bit.ly/dja-material</u>«



Vorbereitung

- AM 1-5 müssen ausgedruckt und zufällig an die Gruppen verteilbar gemacht werden.
- Während die TN zu ihrem jeweiligen Thema recherchieren, kann vorne eine Bühne mit Stühlen oder Redepulten etc. hergerichtet werden. Außerdem sollte währenddessen die Live-Umfrage eingerichtet werden.

Hinweis zur Moderation

- Im Vorhinein sollte nochmal betont werden, dass der Fokus dieser Aufgabe nicht in der konkreten Debatten- bzw. Präsentationsform liegt. Es geht darum, dass die TN sich im Detail mit verschiedenen Positionen zu den jeweiligen Themen auseinandersetzen. Diese Ergebnisse sollen sie letztendlich verständlich einem Plenum aufbereiten.
- Auf Seite 19 ist eine optionale Rückseite einer Moderationskartenrückseite, welche den TN zur Verfügung gestellt werden kann.

Übersicht über die Diskussionsthemen

• Cancel Culture, NFTs, Krypto-"Währungen", Streamer:in als Beruf, Metaverse

Erweiterung

- Um die Aufgabe analoger und technisch niedrigschwelliger zu gestalten, kann das Tool weggelassen und durch farbige (Punkte-)Kärtchen im Publikum ersetzt werden.
- Die TN können sich am Ende der Aufgabe noch einmal zu den jeweiligen Themen im Raum positionieren.
- Die Aufgabe kann um beliebig viele weitere, vielleicht aktuellere Kulturen der Digitalität erweitert werden. Außerdem können weitere Positionen herausgegeben werden, die innerhalb der Kleingruppen bearbeitet und diskutiert werden können.





digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich Digitalität und Gesellschaft

Kompetenz Kulturen der Digitalität

Stufe Vertiefung

Form **Hybrid**

Methode Gruppenarbeit, Talkshow

Ausstattung Bildungsmaterialien

Dauer 90+ Minuten



Hier geht es zur zentralen Downloadseite der Materialien: »bit.ly/dja-material«

Cancel-Culture

[Cancel Culture] beschreibt allgemein, dass das (vergangene) Verhalten einer Person als unmoralisch kritisiert und in den sozialen Medien debattiert wird. Diese Debatten werden teilweise sehr hitzig geführt und führen in einigen Fällen zu einem Verlust von Ansehen oder der Arbeitsanstellung bzw. anderen Einnahmequellen der debattierten Person. Die Person wird somit durch die online Öffentlichkeit "gecancelt".

Demokratische Machtausübung oder moralisierte Hetzjagd?

Position 1

»Cancel Culture bietet insbesondere unterdrückten Minderheiten eine Möglichkeit, öffentlich wirksam auf das Fehlverhalten von und die fehlenden Konsequenzen für Personen aufmerksam zu machen.«

Position 2

»Cancel Culture übertreibt in ihrer Moralisierung und zerstört das Leben von Menschen, nur weil ihnen Fehltritte passiert sind. Juristische Verbrechen sollten vor Gericht geklärt werden, statt mit Hexenjagden im Internet.«

@Teilnehmer:innen · Arbeitsmaterial 2



NFTs

Wo fängt Marktspekulation an und wo hört Kunst auf?

Position 1

»NFTs sind ein bedeutender Schritt in der Entwicklung von Kunst im 21. Jahrhundert und bieten Künstler:innen eine großartige Möglichkeit, besser für ihre Arbeit entlohnt zu werden und sich auf neue Art in der Gestaltung ihrer Kunst auszudrücken.«

Position 2

»NFTs bieten keine bedeutend neuen Optionen für Künstler:innen, sich auszudrücken, sondern werden hauptsächlich als finanzielle Spekulationsgüter und betrügerische Geschäftsmodelle genutzt, wodurch der künstlerische Aspekt verloren geht.«



Krypto-"Währungen"

Nützliche Technologie oder umweltbelastende Spielerei?

Position 1

»Kryptowährungen bieten eine zukunftsorientierte Alternative zu traditionellen Währungsformen und ermöglichen für viele Menschen eine günstige und reibungslose Möglichkeit, international Geld zu transferieren bei technisch guten Verschlüsselungsmöglichkeiten.«

Position 2

»Krypto "Währungen" können aufgrund immenser Kursschwankungen und dezentralisierter Verwaltung, welche leicht von Personen mit einem hohen Krypto-Vermögen beeinflusst werden können, keine Alternative zu herkömmlichen Währungen bieten, zumal sie in der "Herstellung" (dem sog. "Mining") extrem umweltschädlich sind.«

@Teilnehmer:innen · Arbeitsmaterial 4



Streamer:in als Beruf

Wie schmal ist der Grat zwischen Privat und Beruf?

Position 1

»Besonders durch die Vermischung von Privatem und Beruflichem können wir eine authentische Verbindung zu Streamer:innen aufbauen, um uns an ihnen als echte Person zu entertainen und mit ihnen zu identifizieren. Die Entscheidung, einen solchen Lebensstil nach außen zu tragen, trifft jede:r Streamer:in für sich selbst.«

Position 2

»Hauptberufliche Streamer:innen monetarisieren oft auf ungesunde Art und Weise ihr Privatleben, um relevant zu bleiben und ihr Einkommen aufrecht zu erhalten. Dabei gehen sie die Gefahr ein, mit ihrer in der Selbstdarstellung überzeichneten Streamer:innen-Persönlichkeit zu verschmelzen, was langfristige negative Auswirkungen auf ihre persönliche Gesundheit hat und einen solchen Lebensstil auch noch bewirbt.«

Metaverse

Metaverse ist eine Bezeichnung für verschiedene Projekte, bei welchen Nutzer:innen in digitale Welten eintauchen und diese mitgestalten können. Diese digitalen Welten sind teilweise in Abstraktionen oder Modifikationen an die reale Welt angelehnt. Zudem gibt es diverse Interaktionsarten mit anderen Nutzer:innen und der Welt an sich, sowie häufig eine eigene Form des Wirtschaftens. Dabei können mit virtueller oder echten Währung Gegenstände, Gebäude oder Flächen in der digitalen Welt erworben werden.

Zukunftsvisionen des Zusammenlebens, aber wie realistisch oder wünschenswert sind sie?

Position 1

»Diverse Metaverse-Konzepte bieten vielen Menschen die Möglichkeit, an sozialen Räumen und Begegnungen teilzuhaben, die sie ansonsten aufgrund von bspw. räumlicher Distanz oder gesundheitlichen Bedenken (pandemische Situationen) nicht wahrnehmen könnten. Dies trägt zur Erweiterung der sozialen Teilhabe bei.«

Position 2

»Das von Meta (ehemals Facebook) geplante Metaverse legt einen starken Schwerpunkt auf Arbeiten, Shoppen oder Freizeitaktivitäten in einem virtuellen Raum. Diese finden alle in einem monetarisierten Kontext statt. Es bräuchte dagegen aber mehr revolutionäre Möglichkeiten der sozialen Begegnung im virtuellen Raum.«

